# COMANDO

TECNICAS DE COMBATE Y SUPERVIVENCIA

7

literatura Legionaria

9 788439 505489

350 PTAS.

PLANETA-AGOSTINI

Tácticas de combate

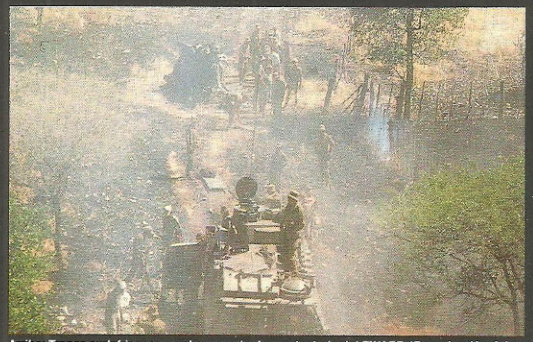
GUERRA EN EL CHAPARRAL N.° 2

# EMBOSCANDO A LOS GUERRILLEROS

***Entre el monte bajo y la hierba alta, cerca de un recodo de la abrupta pista que conduce a una zona de descanso de la guerrilla, casi puedes oír la caída de una hoja, pero es un silencio artificial.*** Toda el área está ocupada por los hombres de la Compañía Y del 5.º Batallón de Infantería sudafricana, que esperan, emboscados, al grupo guerrillero del que sabon que incluye a un jefe local. Su tarea es capturarlo vivo y eliminar a cuantos de sus escoltas puedan. En la retaguardia han quedado los rastreadores y sus perros, listos para perseguir en caliente a cualquier guerrillero que escape. Los helicópteros esperan para transportar a la fuerza de ataque en la explotación.

### *Todo un arte*

En esta sección sobre las tácticas de contrainsurgencia, tomada del manual de operaciones antiguerrilla de las Fuerzas de Defensa de África del Sur (FDAS), descubrirás cómo montar y ejecutar operaciones de emboscada. Desde 1965, fecha en la que las FDAS comenzaron tales operaciones (denominadas oficialmente



*Arriba: Tropas sudafricanas en el escenario de un atentado del SWAPO (Organización del Pueblo del África Sudoccidental). Un granjero blanco ha muerto al tropezar con una mina enterrada. El SWAPO mantiene desde hace 20 años una dura lucha de guerrillas y desde 1975 ha recibido ayuda desde Angola.*

*Miembros del 21.º Bon. de las Fuerzas Armadas de Sudáfrica practican el tiro nocturno y las técnicas esenciales en la lucha contraguerrillera. El mejor equipamiento y control del tiro permite a las unidades de las fuerzas sudafricanas derrotar a fuerzas similares en número de sus oponentes.*

## *Claves para una emboscada con éxito*

1. ***Suficiente y buen entrenamiento en tácticas de emboscada.***
2. ***Planificación cuidadosa.***
3. ***Seguridad plena en todas las etapas.***
4. ***Buen ocultamiento.***
5. ***Inteligente elección del lugar.***
6. ***Buena disciplina de combate sobre todo de noche.***
7. ***Tiro preciso.***

ATOPS, por *Anti-Terrorist Operations*), los sudafricanos han convertido la emboscada en todo un arte.

La mayoría de ellas se tienden como resultado de la información recibida de confidentes, de guerrilleros capturados a los que se doblega en los interrogatorios, o de agentes infiltrados. También es posible que la emboscada sea el resultado de meses de cuidadoso análisis de los movimientos de la guerrilla, establecidos por medio de distintas fuentes.

Muchas veces una emboscada se prepara para eliminar cuantos guerrilleros sea posible o bien su objetivo es una única persona.

### Los hombres adecuados

El tamaño de la partida se decide muy al principio. Puede variar desde cuatro hombres a toda una compañía, pero no debe ser más numerosa de lo estrictamente necesario. Cuanto más pequeña, más fácil resulta su infiltración hasta la posición y son menores las posibilidades de alertar al enemigo antes de que se adentre en la zona de aniquilamiento.

Los hombres han de ser los mejores de que se disponga, incluso si para ello es necesario separar equipos ya consolidados. No es extraño encontrar a un jefe de compañía encabezando un grupo de emboscada de seis hombres, si así se tiene la mejor oportunidad de éxito. Dado que una emboscada perfecta depende más que nada de un preciso horario, las tropas han de ser muy disciplinadas. Su instrucción ha de ser soberbia, ya que habrán de trasladarse hasta sus posiciones sin dejar ni rastro.

### Planeamiento

Dado que las emboscadas se planean con bastante anticipación, el jefe de la fuerza de ataque puede decidir exactamente lo que se ha de hacer e incluso ensayarlo, si puede encontrar un lugar parecido lo suficientemente lejos de la zona real de emboscada. Sin embargo, esta demora entre la planificación y la ejecución crea algunos problemas de seguridad. Unas cuantas palabras de más en un bar, o incluso en los barracones, donde puedan oirlas empleados civiles que puedan ser simpatizantes de la guerrilla, pueden arruinar la operación. O, peor aún, pueden servir para que el enemigo les tienda a su vez una contra-emboscada. Las órdenes tajantes han de ser no hablar sobre la operación. Ni entre los compañeros, ni por teléfono, ni siquiera en las cartas a casa.

### Señales y órdenes

Sólo un buen sistema de señales permite al jefe mantener el control absoluto de la operación y ello es esencial. Cada miembro de la partida debe saber instantáneamente cuándo comenzar a disparar, cesar el fuego, cambiar a blancos secundarios, reagruparse, iniciar las operaciones de explotación y concluir.

Con frecuencia, las órdenes se darán mediante señales, lo que implica que el jefe ha de estar situado donde todos sus hombres puedan verle. Esta posición ha de ser a la cabeza o a la cola de la emboscada. Si es a la cabeza, el comandante puede decidir cuándo dar la muy importante orden de abrir fuego. Pero como esta posición no es la mejor para controlar el resto de la acción, se sitúa a la cola y deja esa tarea a su segundo en el mando.

Cualquier miembro de la fuerza de ataque podrá, sin embargo, iniciar el fuego si sospecha que el enemigo les ha descubierto. La señal de cese de la operación es la más importante, ya que se han dado casos de que algún grupo no la ha recibido y ha permanecido en sus puestos, abriendo fuego luego sobre sus compañeros que se retiraban.

### Situarse en posición

Cuando se tiende una emboscada debe

## Planeamiento de una emboscada

**Recuerda las siguientes tres reglas cuando planees una emboscada:**

**1 Accesos**

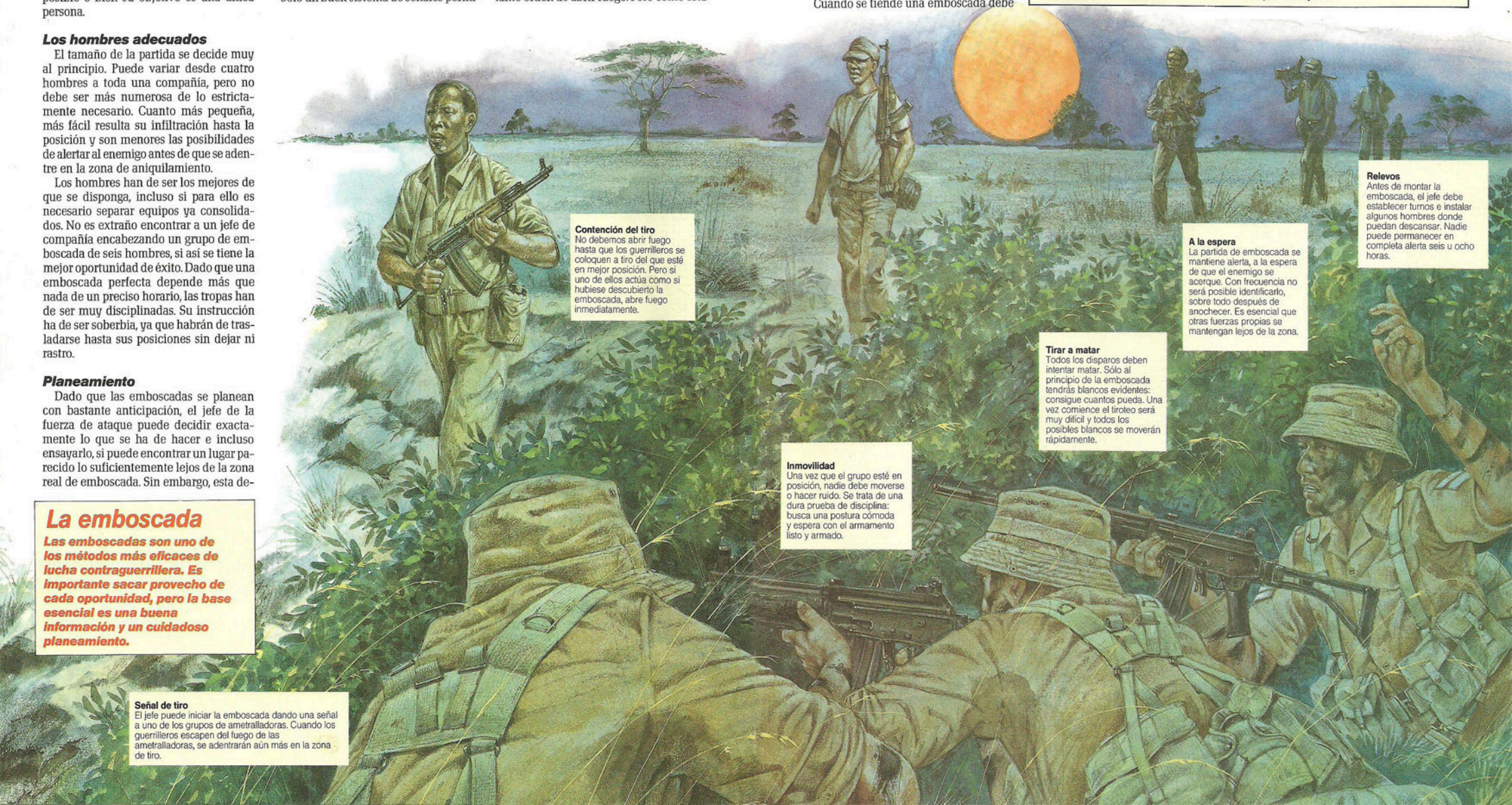
**La información puede inducirte a esperar al enemigo en una determinada dirección, pero en realidad puede que venga por cualquier sitio. Tu emboscada ha de cubrir todos los accesos.**

**2 Zonas de aniquilación**

**La zona de aniquilación es la clave de una buena emboscada. El enemigo ha de ser sorprendido con un fuego cruzado del que no pueda escapar.**

**3 Profundidad**

**La experiencia ha demostrado que los guerrilleros se dispersan con sorprendente velocidad a las primeras ráfagas. Monta otros grupos de emboscada situados para tirar sobre los que escapen.**



**Contención del tiro**
No debemos abrir fuego hasta que los guerrilleros se coloquen a tiro del que esté en mejor posición. Pero si uno de ellos actúa como si hubiese descubierto la emboscada, abre fuego inmediatamente.

**Relevos**
Antes de montar la emboscada, el jefe debe establecer turnos e instalar algunos hombres donde puedan descansar. Nadie puede permanecer en completa alerta seis u ocho horas.

**A la espera**
La partida de emboscada se mantiene alerta, a la espera de que el enemigo se acerque. Con frecuencia no será posible identificarlo, sobre todo después de anochecer. Es esencial que otras fuerzas propias se mantengan lejos de la zona.

**Tirar a matar**
Todos los disparos deben intentar matar. Sólo al principio de la emboscada tendrás blancos evidentes: consigue cuantos pueda. Una vez comience el tiroteo será muy difícil y todos los posibles blancos se moverán rápidamente.

**Inmovilidad**
Una vez que el grupo esté en posición, nadie debe moverse o hacer ruido. Se trata de una dura prueba de disciplina: busca una postura cómoda y espera con el armamento listo y armado.

**Señal de tiro**
El jefe puede iniciar la emboscada dando una señal a uno de los grupos de ametralladoras. Cuando los guerrilleros escapen del fuego de las ametralladoras, se adentrarán aún más en la zona de tiro.

## La emboscada

***Las emboscadas son uno de los métodos más eficaces de lucha contraguerrillera. Es importante sacar provecho de cada oportunidad, pero la base esencial es una buena información y un cuidadoso planeamiento.***

considerarse a la población local como hostil y situarse en posición en el secreto más absoluto. Ello implica desplazarse bajo el abrigo de la oscuridad la noche antes de la emboscada, esconderse y permanecer ocultos. Y ahora, a esperar, quizá varias horas o incluso algunos días.

Si el periodo de espera va a ser más o menos de nueve horas, la fuerza se divide en dos "turnos", uno en alerta y el otro descansando oculto. Vivirán de las raciones de campaña que cada hombre lleve, no fumarán, no encenderán luces ni cerillas y mantendrán un absoluto silencio.

### Vivaques

Si el período de espera es de días, es preciso organizar la vida de forma más compleja. Si es posible, se establecerá una zona de descanso lejos del lugar de emboscada. Se limpiarán senderos entre esta zona y la de emboscada, de modo que los desplazamientos puedan hacerse en silencio.

Si la partida de emboscada es muy grande, debe dividirse en tres grupos: uno en alerta, uno en descanso en sus puestos y un tercero en la zona de descanso de retaguardia. A la hora del relevo, el grupo de alerta pasa a la zona de descanso, los segundos pasan a alerta y la partida entrante se convierte en la de reserva.

Incluso en una emboscada a largo plazo, todos los alimentos han de ser precocinados y se ha de contar con un adecuado suministro de agua.

### Emboscadas nocturnas

Los guerrilleros prefieren moverse de noche, por lo que esas serán las horas en que se les atacará con mayor frecuencia. Es relativamente fácil permanecer ocultos durante la noche, pero es bastante más difícil el tiro de precisión sin iluminación, cosa que el jefe ha de considerar a la hora de planificar.

Las armas automáticas dispararán a lo largo de líneas fijas y el sector de tiro de las armas portátiles debe ser controlado —seguramente clavando estacas en el terreno para limitar los desplazamientos a un lado y otro— para reducir el riesgo de que el fuego alcance a los miembros del equipo.

### Comunicaciones nocturnas

El sistema de comunicaciones habrá de cambiarse, obviamente, ya que las señales visuales son imposibles y tampoco pueden utilizarse linternas. Tanto el contacto manual como las cuerdas de señales son eficaces, aunque engorrosos. Para facilitar la comunicación, los tiradores estarán más próximos entre sí que durante las operaciones diurnas.

Es importante también que la partida permanezca absolutamente quieta. Así se estará seguro de que cualquier movimiento pertenece al enemigo y se podrá disparar sobre él con tranquilidad.

La fuerza de ataque estará en posición antes del anochecer, incluso si para ello se ha de caminar durante toda la noche anterior y luego permanecer inmóviles durante todo el día y parte de la noche.

Cualquier guerrillero que consiga escapar de la zona de aniquilamiento permanecerá tirado en tierra y tratará de ocultarse hasta que la fuerza de ataque se retire. La mejor forma de encontrarlos es con perros, ya que el olor del sudor del miedo y el esfuerzo los llevará directamente hasta ellos. El grupo de perros ha de permanecer por tanto cerca, listo para entrar en acción tan pronto cese el ataque.

### Limpieza profunda

Si no se dispone de perros, la mejor alternativa es una limpieza en orden cerrado, con las armas automáticas situadas de forma que den cuenta de cualquier guerrillero "levantado" por la línea de batidores. La zona se explorará cuidadosamente, comparando la cuenta de cuerpos con las estimaciones previas del número de enemigos.

Los prisioneros se mantendrán aislados unos de otros y no se les permitirá que hablen o se comuniquen entre sí. No se les debe interrogar, dejando esa tarea para los oficiales de información. De lo contrario puede que proporcione más información de la que obtenga. Los prisioneros serán cuidadosamente cacheados e inmovilizados, pero no se les tratará con brutalidad. No se les permitirá fumar, pero se les darán alimentos y agua en pequeñas cantidades.

Las bajas se evacuarán rápidamente y la mejor forma es en vehículos o, preferiblemente, en helicópteros. Los sanitarios habrán esperado en un lugar seguro, disponibles al menor aviso.

### El calor del momento

Una emboscada es como una pistola con un pelo por disparador, cargada y amartillada y sin el seguro. Los accidentes son frecuentes, ya que todos los hombres están con los nervios de punta, esperando la llegada del enemigo. Cualquier movimiento puede bastar para iniciar el tiroteo y nadie se detendrá si cree que alguien le está disparando. Es muy importante que las fuerzas propias se mantengan alejadas una vez la partida se haya emboscado pues de lo contrario podrían delatar su existencia y/o posición a un posible enemigo.

## Algunos errores comunes

1. Armas no amartilladas, o con el seguro. El ruido al montarlas o quitar los seguros se oye con absoluta claridad en un descampado. Es preciso estar preparados y desde luego ser extremadamente cuidadoso con las armas, siempre.
2. Alzas altas. Es un defecto que sólo puede corregirse con las prácticas de tiro.
3. Dejar huellas de pisadas u otras señales al situarse en posición.
4. Interrupciones o fallos debidos a la munición, cargadores o armas sucios. Tu vida dependerá de la limpieza del arma.
5. El mismo blanco para varios tiradores.
6. Mal control del tiro. El jefe de la partida ha sido incapaz de parar el fuego y explotar el éxito.
7. Iniciar el tiro antes de tiempo.
8. Mala vigilancia: el enemigo llegó antes de que nadie lo advirtiera.

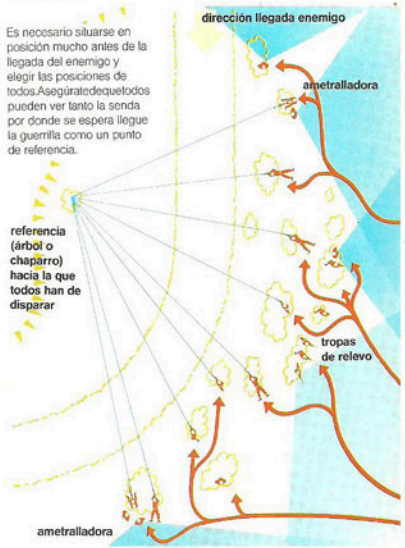
## Cerrando la trampa

La partida de ataque se divide en "grupos de fuego" aunque alguno de ellos pueda ser un sólo hombre con una ametralladora. El primero y el último grupo de fuego se denominan de tapón y son normalmente de ametralladoras. Su tarea es justamente lo que indica su nombre: han de taponar las entradas y salidas de la zona de emboscada. El lugar se elige siempre de forma que el enemigo se vea forzado a avanzar contra el fuego de ametralladora o escapar campo a través, donde su avance se reducirá a unos pocos metros por minuto como mucho.

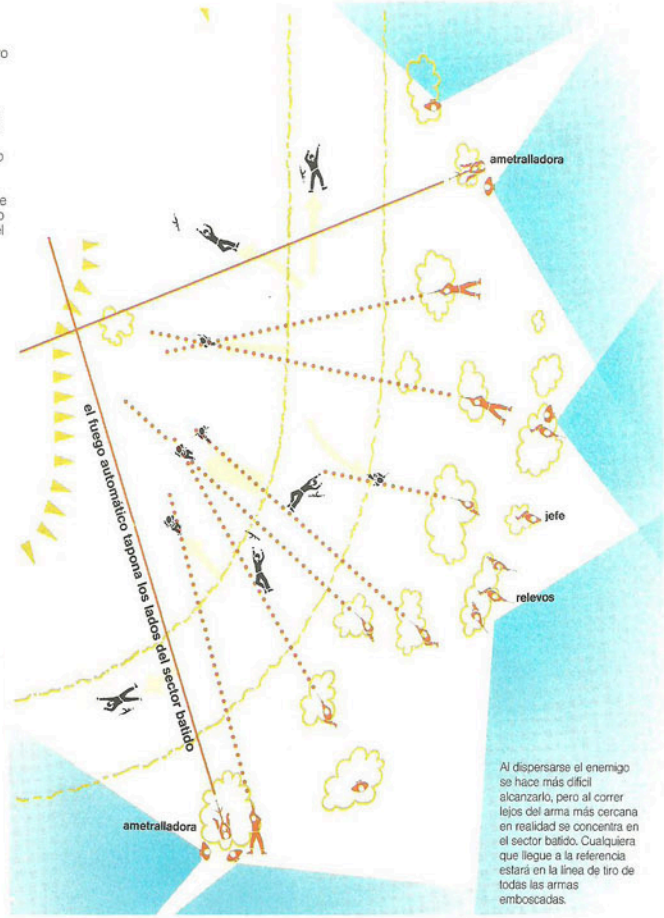
Las emboscadas se tienden casi siempre en recodos de la carretera donde el enemigo desplegado se concentra sin desearlo. Todos correrán fuera de la carretera, lejos del fuego proviniente de una de las cunetas, pero eso no hará más que situarlos en la zona de tiro real, hacia adentro del recodo. Repartidos entre los grupos de tapón se sitúan los de aniquilamiento. Su tamaño dependerá del de la fuerza de ataque. Estos grupos deben situarse de forma que unos no alcancen a otros con su fuego, detalle especialmente importante en las emboscadas nocturnas o con mala visibilidad.

Siempre deben mantenerse en reserva algunos hombres, situados a medio camino entre los grupos de tapón, listos para reforzar cualquier ala de la emboscada. El vigía, situado en la dirección probable de aparición del enemigo, no sólo ha de avisar de su llegada, sino que habrá de vigilar posibles exploradores o refuerzos. Sin embargo puede ocurrir lo inesperado. Si llega más tarde de lo previsto es posible que el enemigo te haya sobrepasado y regrese por el lado contrario. Cubre cualquier posible dirección de llegada y si no estás seguro de por dónde vendrá el enemigo, emplea perros para dar la alerta. Pero asegúrate que en lugar de ello no le delaten antes de tiempo.

Como cualquier otro tipo de trampa, se ha de disponer de un sensible disparador: el guerrillero de cabeza al llegar a un punto determinado, una señal del jefe o el fuego de uno de los grupos de tapón.

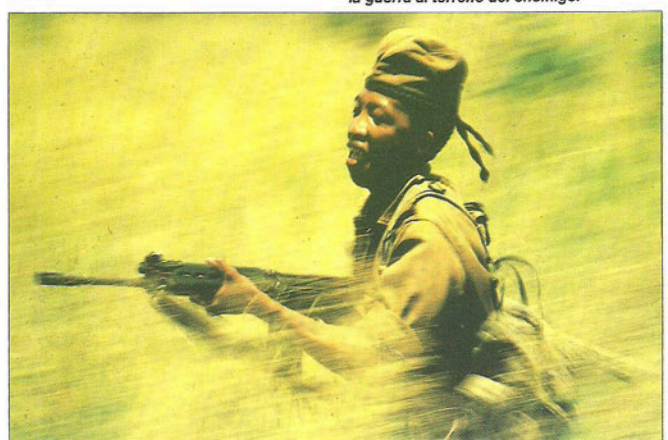

Es necesario situarse en posición mucho antes de la llegada del enemigo y elegir las posiciones de todos.Asegúratedequetodos pueden ver tanto la senda por donde se espera llegue la guerrilla como un punto de referencia.
dirección llegada enemigo
ametralladora
referencia (árbol o chaparro) hacia la que todos han de disparar
tropas de relevo
ametralladora

Es necesario situarse en posición mucho antes de la llegada del enemigo y elegir las posiciones de todos. Asegúrate de que todos pueden ver tanto la senda por donde se espera llegue la guerrilla como un punto de referencia.
el enemigo continúa por la senda
ametralladora
dispersión del enemigo
los relevos vigilan la retaguardia
ametralladora


ametralladora
el fuego automático tapona los tados del sector batido
jefe
relevos
ametralladora
Al dispersarse el enemigo se hace más difícil alcanzarlo, pero al correr lejos del arma más cercana en realidad se concentra en el sector batido. Cualquiera que llegue a la referencia estará en la línea de tiro de todas las armas emboscadas.

***La buena puntería durante la noche es muy difícil, pero puede ser devastadora si las tropas están bien entrenadas. Clava estacas en el suelo para fijar los arcos de tiro y evitar que tus hombres se tiroteen por accidente.***

***Abajo: Una parte vital de las fuerzas de seguridad son los Bosquimanos del África Sudoccidental, famosos por su destreza en la guerra del chaparral. La combinación de sus antiguas habilidades y el moderno armamento producen combatientes de primerísima calidad, capaces de llevar la guerra al terreno del enemigo.***



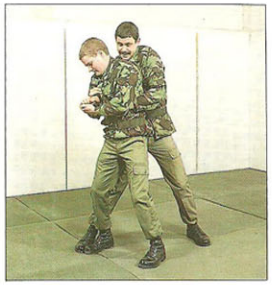
Lección de defensa personal
N.º 7

# DEFENSA CONTRA PRESAS POR ATRAS

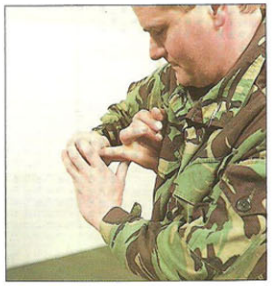
***Si te atrapan desde atrás sin previo aviso debes reaccionar inmediata e instintivamente.*** Las siguientes técnicas son de libre elección: la que uses dependerá principalmente de si el atacante te apresa por debajo o por encima de los brazos.

## Retorcer el meñique

1 El atacante tendrá libre como mínimo uno de sus dedos meñique. Agárralo tan fuerte como puedas.



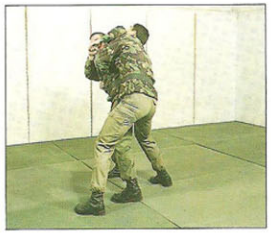
2 Tirando hacia atrás del dedo conseguirás que el atacante te suelte.



3 Si sigue agarrado, retuércelo hacia abajo, rompiéndolo a menos que te libere.

## Codazo doble

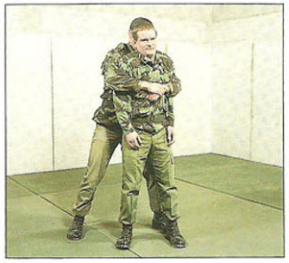
1 Estírate hacia abajo y arriba para permitirte algo de movimiento.



2 Sujétate un puño con la otra mano y arquéate separándote.

3 Gira violentamente sobre la cintura y golpea la cabeza de tu atacante con el codo. Si no suelta su llave, cambia rápidamente de mano y golpéale desde el lado opuesto.

## Tirón del escroto



1 Si el atacante te sujeta por detrás, gira e inclínate.

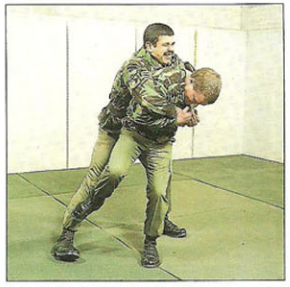
2 Intenta golpearle los testículos o, mejor, sujetárselos fuertemente.

## Alcanzar los puntos de presión

Déjate caer, estírate y aprieta con los dedos medios contra los puntos de presión detrás de las orejas de tu atacante. Inmediatamente, una patada en la espinilla.

3 Apriétalos y retuércelos. Debería ser suficiente, pero si sigue sujetándote tira fuerte hacia adelante.

4 Golpéale entonces con la cabeza en la cara.



5 Con el pie, ráscale la espinilla y písale.

# Browning High Power

***Sus planos fueron sacados de contrabando desde la Europa ocupada. Fue una de las armas especialmente fabricadas para las Waffen SS. El SAS las utilizó durante el asalto a la Embajada iraní y todavía la emplean sus equipos clandestinos en Irlanda del Norte.*** Con casi 60 años, la Browning High Power es una de las pistolas militares más famosas.

## Empuñadura abultada

Cuando coges una Browning High Power, lo abultado de su empuñadura se hace evidente. En su interior hay un cargador al tresbolillo que contiene 13 cartuchos, casi el doble que la famosa Colt M1911. La Browning fue la primera pistola con un cargador de ese tamaño, una de las razones de su éxito como arma individual militar.

*Durante la II Guerra Mundial los británicos consiguieron algunas High Power y desde entonces estas armas son de ordenanza con el Ejército. Un miembro del 22 SAS practica el tiro con una Browning en el polígono de Hereford.*

*Tras disparar el último cartucho, el elevador del cargador empuja el tope de la corredera y ésta queda inmovilizada.*

*Carga de una Browning con culatín para tiro a gran distancia. El alza está a 500 m.*

## Segura y fiable

John Browning comenzó a trabajar en el arma que lleva su nombre poco después de diseñar la Colt M1911. La Grande Puissance era de fabricación sencilla, pero conservaba la fiabilidad y seguridad de la Colt. Se hicieron tres cambios principales de diseño, de los que el más importante fue la adopción de un sistema de rampa para bloquear el cierre. En la culata del cañón dispuso un manguito con guía inclinada, mediante una ranura, de casi 45º. La ranura encajaba en un pasador del armazón de forma que el retroceso del conjunto del cañón y el cierre obligaba al cañón a bajar y, en el de retorno, a elevarse, desbloqueándolo y volviendo a vincular al cierre. Es un movimiento más lineal que el de giro utilizado en la M1911.

## Sustitución del estribo

El segundo cambio importante fue la sustitución del estribo biela del disparador que lo conectaba con el percutor a través de una biela en la corredera. Solo si la corredera está en su posición correcta avanzada y el cierre apropiadamente bloqueado quedaba conectado el percutor. En su diseño original para la GP, Browning sustituyó el percutor externo de la Colt por uno interno accionado por resorte.

Quizás el cambio más destacado fue el de calibre. Mucho antes de que realmente se estudiase el tema, Browning se había apercibido de que el 9 mm Parabellum estaba destinado a ser el cartucho de pistola más importante del futuro y diseñó su nueva pistola para él. Actualmente, este cartucho es universalmente empleado y fabricado en todo el mundo.

*Un cartucho vacío expulsado durante el tiro rápido. Puedes disparar tres cargadores de 13 cartuchos en un minuto, pero la puntería depende de tu experiencia.*

## Desarrollo belga

Browning presentó su diseño a la Fabrique Nationale de Herstal, en Bélgica, en 1923 y continuó trabajando en ello hasta su muerte, en noviembre de 1926. A partir de ese momento el desarrollo lo continuó Dieudonné Saive, el diseñador jefe de FN, a quien se deben gran parte de los detalles finales de la pistola. Una de las primeras cosas que hizo fue diseñar el cargador de doble capacidad, algo sin precedentes en esas fechas. En ese sentido, la modificación de Browning en el sistema de transferencia de la acción del disparador fue afortunada, ya que el nuevo cargador no habría funcionado con el de estribo. Otra excelente idea de Saive fue volver al percutor externo, que a simple vista permite saber si el arma está amartillada.

*La High Power en acción: Una fotografía del asalto del SAS a la embajada iraní en Londres. Cada hombre lleva una Browning y un subfusil Heckler & Koch.*

## Grande Puissance

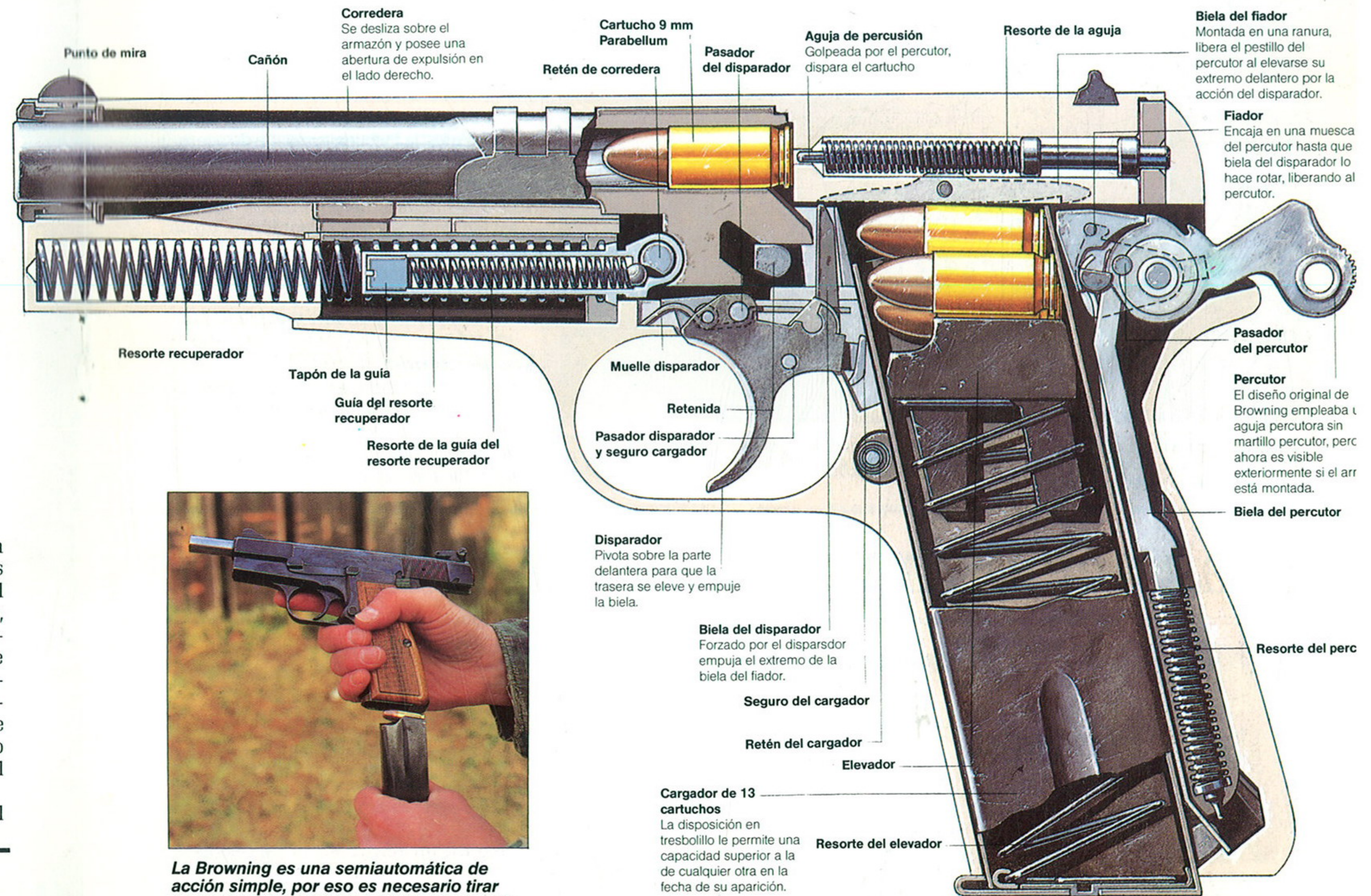
El nombre de Gran Potencia evoca la imágen de una enorme pistola, pero la Browning no es tan monstruosa como las magnum automáticas. Su nombre procede del que le adjudicó el Ejército belga, que la adoptó en 1935 (de ahí las siglas GP 35). Se trataba simplemente de evidenciar que era más potente que las anteriormente utilizadas, aunque su designación oficial era FN Modèle 1935.

Durante la II Guerra Mundial, ambos bandos la utilizaron. Unas 56 000 se fabricaron antes de la ocupación alemana de Bélgica y luego se producirían unas 329 000 con la designación alemana de 9 mm Pistole 640(b).

No obstante, Saive y algunos de sus diseñadores escaparon a Inglaterra, donde pronto fueron empleados en la Royal Small Arms Factory de Enfield. Los británicos estaban interesados en la GP 35 y, aunque los registros son poco precisos, parece indudable que en 1941 se fabricaron algunas en Enfield a las que parece corresponder la denominación de "Pistol, Browning (FN) Automatic Mark I (UK)" que se en-

# La Browning High Power por dentro

Este corte esquemático, casi a tamaño real, muestra todas las piezas móviles de la Browning High Power. Con frecuencia esta pistola es denominada Modelo 35 por la fecha de su introducción en servicio militar, en 1935, pero los belgas le llamaron High Power porque superaba en potencia todas las que habían utilizado con anterioridad. Dispara la munición ordinaria de 9 mm Parabellum.


Punto de mira
Cañón
Corredera
Se desliza sobre el armazón y posee una abertura de expulsión en el lado derecho.
Cartucho 9 mm Parabellum
Retén de corredera
Pasador del disparador
Aguja de percusión
Golpeada por el percutor, dispara el cartucho
Resorte de la aguja
Biela del fiador
Montada en una ranura, libera el pestillo del percutor al elevarse su extremo delantero por la acción del disparador.
Fiador
Encaja en una muesca del percutor hasta que biela del disparador lo hace rotar, liberando al percutor.
Resorte recuperador
Tapón de la guía
Guía del resorte recuperador
Resorte de la guía del resorte recuperador
Muelle disparador
Retenida
Pasador disparador y seguro cargador
Pasador del percutor
Percutor
El diseño original de Browning empleaba u aguja percutora sin martillo percutor, perc ahora es visible exteriormente si el arr está montada.
Biela del percutor
Disparador
Pivota sobre la parte delantera para que la trasera se eleve y empuje la biela.
Biela del disparador
Forzado por el dispars dor empuja el extremo de la biela del fiador.
Resorte del perc
Seguro del cargador
Retén del cargador
Elevador
Cargador de 13 cartuchos
La disposición en tresbolillo le permite una capacidad superior a la de cualquier otra en la fecha de su aparición.
Resorte del elevador

***El sistema de bloqueo de la Browning la hace más precisa que su gran rival, la Colt 1911, pero como siempre, gran parte de la puntería depende principalmente del tirador.***

cuentra en una autorización que fue cancelada oficialmente en abril de 1945.

### Modelo chino

En 1942 el Ejército chino, aliado de Gran Bretaña contra Japón, solicitó la pistola. La solicitud pasó a un fabricante canadiense, John Inglis, de Toronto. Desafortunadamente no se encontraron los planos originales, puede que perdidos durante el intento de pasarlos clandestinamente desde la Europa ocupada, por lo que la oficina de diseño de Inglis hubo de obtener seis pistolas de China y copiarlas, tras producir los planos de las armas desmontadas. Inglis produjo dos tipos, uno para los chinos y otra para Gran Bretaña y Canadá. Como es lógico, según la ley de Murphy ("si algo puede salir mal, saldrá mal"), cada ejército obtuvo algunas de las armas previstas para el otro.

El diseño chino incorporaba una algo optimista alza trasera graduada a 500 metros y la parte trasera del armazón estaba ranurada para montar un culatín. Se le denominaba oficialmente "Pistol, 9 mm, Automatic (FN) No. Mark 1". El modelo británico/canadiense utilizaba órganos de puntería más simples y fijos y no podía recibir el culatín. Fue adoptado como "Pistol, 9 mm, Automatic (FN) No. 2 Mark 1". Tras un breve lote de fabricación se le realizaron algunos cambios menores en el diseño del extractor y expulsor y en algunos componentes del mecanismo del disparador para permitir su completa intercambiabilidad y pasó a ser entonces la "Mark 1*". Inglis produjo 151 816 pistolas hasta su cese de fabricación en setiembre de 1945.

### Vuelta a Bélgica

Después de la guerra la FN comenzó a producir en Lieja nuevamente, denominandola ahora "Model 1946" para las ventas militares y "High Power" en las civiles. Tras la experiencia de guerra, los británicos, australianos y canadienses la adoptaron como pistola de ordenanza y su ejemplo se extendió a otros ejércitos, por lo que ahora se le encuentra en servicio en 55 países. Se le fabrica con licencia en Argentina e Indonesia y una copia idéntica se hace en Hungría.

El modelo High Power todavía fabricado en licencia en Argentina para las fuerzas armadas nacionales —por la Fábrica Militar de Armas Portátiles, en Rosario— es muy similar en todos aspectos al original belga. Sin embargo, el modelo indonesio, que recibe la denominación local de Pindad por la factoría homónima en la que se fabrica para las Fuerzas Armadas indonesias, lleva el cuño "Fabrik Sendjata Ringan/Pindad/P1A 9 mm" grabado en la parte izquierda de la corredera. El alza es de tipo sencillo y en esta arma no se utiliza el mecanismo de rampa tangente.

El derivado mas interesante es quizá el

## Despiece de la Browning High Power

**1** Como en cualquier despiece en campaña, desmonta el arma sobre una chaqueta o cualquier otra superficie limpia.

**3** Tira de la corredera y coloca el seguro de aleta en la segunda ranura de ésta. Presiona el retén de la corredera.

**2** Con el cargador sacado y la corredera bloqueada hacia atrás, comprueba que la recámara esté vacía.

**4** Sujeta el tope de la corredera y desplázalo a la izquierda



***La Browning es una semiautomática de acción simple, por eso es necesario tirar de la corredera y luego soltar para armarla.***

**5** Retira la corredera y el cañón hacia adelante.

**6** Empuja el conjunto recuperador hacia adelante para soltarlo de la guía y sácalo.

**7** La Browning una vez desmontada para limpieza. Arma sencilla y fácil de emplear, ha demostrado ser precisa y fiable. Todavía se le fabrica en Bélgica y, con licencia, en Argentina.

*Algunos modelos de la Browning disponen de un alza tangente graduada a 500 m y una ranura en la trasera de la culata para un culatín desmontable. Así se alarga el alcance del arma, aunque su valor militar es dudoso.*

que produce la Femaru es Gepgyar (FEG) NV de Budapest (Hungría), que se sirve en dos variantes, la P9R con armazón de acero y la P9RA, que lo tiene de aleación ligera. Los mecanismos de estas armas son idénticos a los de la Browning GP 35, con la salvedad de la adopción de un mecanismo de doble acción además de una aleta de seguro montada en la corredera, que bloquea el percutor e interpone una detención positiva entre éste y el martillo.

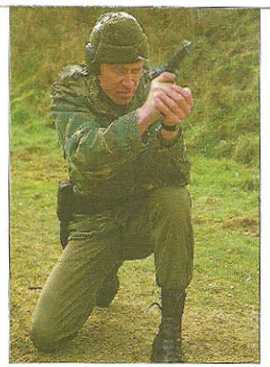
### *Envejeciendo*

En los años ochenta, debe admitirse, la High Power se resiente de su edad, y a excepción de su cargador de 13 cartuchos, no se parece en mucho a las pistolas modernas que rivalizan con ella en el mercado. Pero el hecho de que ha estado tanto tiempo en servicio demuestra su fiabilidad como arma militar. Es precisa, de aprendizaje fácil, y a excepción de que su gatillo es algo duro, no tiene defectos. Ahora se le fabrica en la versión "Mark 2" con cachas diferentes y seguro ambidextro.

### *Doble acción*

FN ha desarrollado una sucesora, la FN Double Action, que, como su nombre implica es una High Power con mecanismo de disparo de doble acción. Hace sin embargo apenas unos dos años que se le fabrica y es muy pronto para decir si podrá sustituir a su antecesora en el afecto de tantas fuerzas armadas de todo el mundo.

*Las alzas de la Browning son simples pero muy adecuadas: punto de mira ajustable lateralmente y alza de ranura cuadrada.*



*En el tiro deliberado puedes notar que la sensación en el disparador es algo duro, pero esto no es un grave inconveniente.*

# Evaluación en combate: comparación de la High Power con sus rivales

## Browning High Power

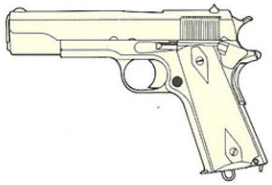
Una de las mejores pistolas militares de todos los tiempos, aunque algo anticuada ya, todavía es muy popular. La gran capacidad de su cargador, de sencillo diseño, y 50 años de experiencia de combate cuentan a su favor. La FN belga ha desarrollado diversas nuevas variantes con mejores culatas, seguros ambidextros y acción doble.

**Características**
**Cartucho:** 9 mm Parabellum
**Velocidad inicial:** 350 m por segundo
**Peso:** (vacía) 810 g
**Longitud total:** 20 cm
**Longitud del cañón:** 13 cm
**Capacidad del cargador:** 13

**Valoración**
**Fiabilidad** ****
**Precisión** ****
**Antigüedad** *****
**Usuarios** *****

*La Browning Mk 2 dispone de alzas más anchas, un nuevo seguro y acabado antirreflejos fosfatado.*

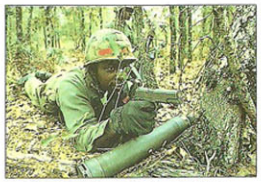
## Colt .45 M1911A1



Adoptada por el US Army antes de la I Guerra Mundial, está a punto de ser sustituida, a pesar de muchos. Dispara el potente cartucho .45 ACP, en lugar del casi universal 9 mm Parabellum. Es toda una leyenda, a pesar de la escasa capacidad de su cargador y su antigüedad.

**Características**
**Cartucho:** .45 ACP
**Velocidad inicial:** 253 m por segundo
**Peso:** (vacía) 1,13 kg
**Longitud total:** 22 cm
**Longitud del cañón:** 12,7 cm
**Capacidad del cargador:** 7

**Valoración**
**Fiabilidad** ****
**Precisión** ****
**Antigüedad** *****
**Usuarios** *****



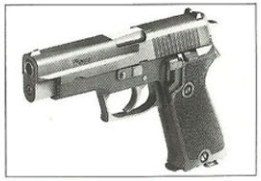
*La Colt .45 será sustituida en el US Army por la Beretta 92, pero tadavía le quedan muchos años de servicio.*

## SIG SAUER P220

La P220 es una de las pistolas semiautomáticas de gran calidad producidas por la germano suiza SIG-SAUER. Fabricada con un alto nivel de acabado, es cara aunque muy apreciada por las Fuerzas Especiales, para quienes la fiabilidad es más importante. Utiliza la misma leva corta que la Browning, pero encastra en la corredera utilizando una recámara y un extractor mayores.

**Características**
**Cartucho:** 9 mm Parabellum
**Velocidad inicial:** 345 m por segundo
**Peso:** (vacía) 730 g
**Longitud total:** 19,8 cm
**Longitud del cañón:** 11,2 cm
**Capacidad del cargador:** 9

**Valoración**
**Fiabilidad** ****
**Precisión** ****
**Antigüedad** *
**Usuarios** *



*La P220 es una pistola de primera pero muy cara. Su sucesora, la P226 dispone de cargador de 15 cartuchos.*

## IMI Desert Eagle

Las pistolas semiautomáticas muy potentes no han gozado del favor militar, pero la Israel Military Industries presenta ahora su Desert Eagle tanto en versión de combate como deportiva. Capaz de emplear el cartucho .357 Magnum de revólver es un arma enorme pero muy agradable de disparar. Existe un modelo .44 Magnum más reciente.

**Características**
**Cartucho:** 357 Magnum
**Velocidad inicial:** 434 m por segundo
**Peso:** (vacía) 1,76 kg
**Longitud total:** 26 cm
**Longitud del cañón:** 15,2 cm
**Capacidad del cargador:** 9

**Valoración**
**Fiabilidad** ****
**Precisión** *****
**Antigüedad** *
**Usuarios** *

*La potente Desert Eagle, ahora disponible tanto en calibres .357 como .44 Magnum y con diversos cañones.*

## Beretta 92

La Beretta 92 ganó el disputado y discutido concurso para proveer al US Army una sustituta para la M1911. Se fabrican diversas versiones de acción simple y doble, todas con cargador de gran capacidad. Un arma elegante, más compleja y desde luego no para aprendices.

**Características**
**Cartucho:** 9 mm Parabellum
**Velocidad inicial:** 390 m por segundo
**Peso:** (vacía) 950 g
**Longitud total:** 21,7 cm
**Longitud del cañón:** 12,5 cm
**Capacidad del cargador:** 16

**Valoración**
**Fiabilidad** *****
**Precisión** *****
**Antigüedad** *
**Usuarios** *

*La Beretta 92 es un arma precisa, con numerosos seguros y cargador de gran capacidad.*

## Makarov

La pistola de ordenanza soviética desde los años cincuenta, es pequeña y manejable y utiliza el cartucho soviético de 9 mm x 18. La empuñadura es algo gruesa, pero normalmente estas armas están bien acabadas y su acero es excelente. Suministrada a muchos países, puede encontrársele por doquiera.

**Características**
**Cartucho:** 9 mm x 18
**Velocidad inicial:** 315 m por segundo
cartucho soviético de 9 mm x 18. La empuñadura es algo gruesa, pero normalmente estas armas están bien acabadas y su acero es excelente. Suministrada a muchos países, puede encontrársele por doquiera.
**Peso:** (vacía) 663 g
**Longitud total:** 16 cm
**Longitud del cañón:** 9,1 cm
**Capacidad del cargador:** 8

**Valoración**
**Fiabilidad** ***
**Precisión** ***
**Antigüedad** *****
**Usuarios** *****

*Producida en la URSS, China y la RDA, la Makarov es un arma simple, precisa y barata.*

# El campo de batalla contaminado

***Una pareja de aviones MiG-27 cruzan velozmente el campo de batalla. Cada uno suelta dos bombas de racimo que inmediatamente diseminan sus bombetas. A unos 30 metros del suelo, las bombetas comienzan a detonar y cientos de nubecillas de humo aparecen en el aire sobre los soldados.***

"¡Gases! ¡Gases!"

Y puede que lo sea, es decir un vapor químico que quemará tu piel y tus mucosas. O quizás se trate de un agente biológico como el ántrax, la peste o incluso (modesta, pero eficaz) una gripe especializada. O tal vez se trate de una mortífera toxina producida de las serpientes o los hongos más venenosos de la Tierra.

### Práctica real

En los países del Pacto de Varsovia es una práctica usual incluir en sus maniobras entrenamiento contra agentes contaminantes. Estados Unidos empleó la guerra química en Vietnam y se afirma que la URSS ha empleado gases contra la guerrilla afgana. Y recuerda que tales armas son muy indiscriminadas, por lo que el soldado en campo contaminado habrá de contender tanto con los peligros de los agentes propios como con los del enemigo.

¿Cómo es posible sobrevivir a estos y otros riesgos apocalípticos, la contaminación radiactiva, por ejemplo, y seguir luchando? Veamos cuál es la respuesta.

El primer paso para protegerse es el empleo del Equipo Individual de Protección (EIP) NBQ, un conjunto de sobretodo protector y un respirador, más conocido por su nombre de la I Guerra Mundial, "máscara de gases".

Las fuerzas británicas comenzaron a llevar equipos NBQ hace 20 años. Antes el equipo de ordenanza de protección era una capa cauchutada antigás y el respirador. El diseño requería una lona sencilla y duradera que pudiera plegarse fácilmente en un pequeño fardo. Tendría una vida útil de tres días y protegería durante seis horas. Cada soldado tendría seis de ellas: una puesta, otra para llevar, otra en el escalón de apoyo y el resto en almacén.

### Lanzando las armas

Las armas biológicas, químicas y de toxinas, de las que sus efectos son conocidos, se dispersan usualmente en un medio gaseoso, humo, vapor o líquido. La contaminación radiológica o nuclear tomará la forma de polvo contaminado radiactivo tras una explosión nuclear.

Una explosión terrestre, en la que la bola de fuego contacte con tierra, puede crear una onda expansiva de altísima presión. Una parte de esa energía se transmitirá al suelo, produciendo un cráter y un efecto de terremoto. Los residuos serán radiactivos y arrojados a la atmósfera suspendidos en la nube marrón sucio del típico hongo asociado a las explosiones nucleares. Más tarde caerán de nuevo a tierra como "lluvia radiactiva".

Una detonación aérea, en la que la explosión se produce a cierta altura sobre el terreno, producirá menos lluvia radiactiva pero los efectos de la sobrepresión serán mayores. Las explosiones subterráneas crearán terremotos y lluvia radiactiva.

### Más caliente que el sol

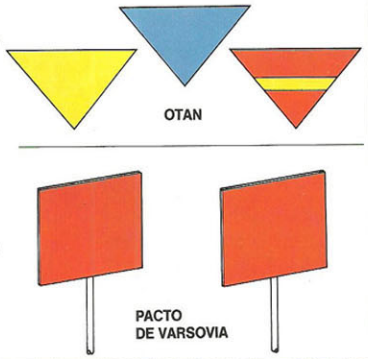
La explosión nuclear es acompañada de forma inmediata por un intenso deste-

## Señalización de zonas contaminadas

Estas son las señales de peligro utilizadas por la OTAN y el Pacto de Varsovia para marcar las zonas contaminadas. En las del PacVar el tipo de peligro está indicado en el rectángulo de la izquierda, mediante el siguiente código:

| | |
|---|---|
| Nuclear | +PB |
| Biológico | +b |
| Químico | +OB |

Una flecha indica la dirección de la zona contaminada; un grupo de líneas indica que hay un paso descontaminado a través de la zona, y su anchura está marcada en el lado derecho. En el ejemplo de la derecha el signo indica cue el ancho es de 10 m y la longitud de 1000 m. Si el rótulo YEPE3 está sustituido por ObbESA (desvío) el área no puede ser limpiada y debe ser rodeada.




***Los trajes NBQ actuales protegen contra algunas de las calamidades de las armas nucleares y químicas. Éstas últimas se vienen utilizando desde la II Guerra Mundial y es posible que tuviesen un papel muy importante en un futuro conflicto global.***

Las armas químicas se han empleado con alarmante frecuencia desde la II Guerra Mundial y tienen horribles efectos contra personal desprotegido.

La clave de supervivencia reside en la preparación: sin equipo adecuado ni entrenamiento no hay defensa.

En caso de un ataque por armas químicas, sólamente tendrás nueve segundos para ponerte la máscara y si tardas más tendrás una muerte angustiosa.

Las máscaras son incómodas y pesadas. La posibilidad de un ataque nuclear o químico ya limita por sí sola la eficacia de las tropas, obligadas a ponerse sus equipos defensivos.

La máscara antigas te protege los ojos, la cara, boca, garganta y mucosas nasales contra los agentes químicos, biológicos y el polvo radiactivo.

El filtro contiene carbón activo y debe ser cambiado regularmente para que sea eficaz.

# Equipo para la guerra NBQ

**1** El equipo individual de protección viene en bolsas de plástico herméticas que sólo deben abrirse en caso necesario.

**2** Ponte primero los pantalones. Están plegados muy apretadamente y deberás abrirlos antes de meter las piernas.

**3** Pasa los tirantes por los hombros, crúzalos por delante y pásalos por las travillas antes de anudarlos.

**4** Ahora colócate el blusón y utiliza los cierres de velcro de ambas prendas para ajustártelas.

**5** Los chanclos de goma son de talla única, diseñados para cubrir todo el pie.

**6** Anúdate los chanclos y ajusta los bajos del pantalón por encima de forma que no pueda entrar nada por la caña.

**7** Pónte los guantes interiores blancos y después los grandes sobreguantes protectores de goma.

**8** Colócate la máscara de gas y vuelve a ponerte el casco. Si se produce un ataque con gases lo primero que deberás utilizar es la máscara.

**9** Con el equipo británico Mk 3 NBQ. Pasarás calor, sudarás y estarás incómodo, pero siempre será mejor que una buena dosis de radiación.

llo y la emisión de radiación. El destello genera intenso calor, a veces con temperaturas más elevadas que las de la superficie del sol. Los materiales combustibles pueden autoincinerarse espontáneamente y puede que se originen tormentas térmicas que matarán y herirán por causa de los incendios, la inhalación de humo y la asfixia.

La radiación inicial consistirá en partículas alfa, beta y rayos gamma. Como con todos los contaminates, el método de supervivencia es protegerse. El peligro de las partículas alfa proviene de su inhalación, dado que no pueden penetrar la piel y son desviadas por la ropa o incluso el papel. Las partículas beta no atraviesan normalmente la piel y pueden ser detenidas por una delgada hoja metálica.

Sin embargo, los rayos gamma penetran en el cuerpo humano con devastadores efectos, pero la mitad aproximada de ellos puede ser absorbida por unos 20 cm de tierra bien apisonada o 15 centímetros de hormigón.

La explosión produce entonces una bola de fuego y una onda que se expanden desde el centro. La bola de fuego es aventada por el aire succionado por el vacío creado por la onda de sobrepresión. Esta onda es frecuentemente devastadora: los edificios se desmoronan, los árboles son arrancados y los vehículos arrastrados como juguetes.

***Durante la guerra de Vietnam, los estadounidenses rociaron la jungla con "Agente Naranja", un defoliante químico que resultó tan peligroso para los soldados americanos como para el Vietcong, al que privaba de abrigo.***

### Protección vital

Si quedas expuesto a los letales efectos de una explosión nuclear, morirás. Pero la exposición dependerá de muchos factores: tamaño, punto de detonación, tipo del terreno y, lo más importante, de cómo te hayas protegido. Si sabes de antemano que se utilizarán armas nucleares, prepara refugios (que pueden ser un simple pozo de tirador con una tapadera) y ponte el equipo de protección.

En el refugio, mantén tu equipo (fusil, macuto, etc) sujeto para evitar perderlo por causa del fuerte viento. Si te sorprende sin previo aviso, busca un refugio de urgencia: muros, colinas, zanjas, pozos de drenaje o cualquier otro accidente que puede dar algo de protección.

La contaminación biológica proviene usualmente de enfermedades que desde antiguo debilitaron a la raza humana, como la gripe, la tifoidea, las gastroenteritis o el cólera. Puede obtenerse cierta protección previa mediante la vacunación y naturalmente con los antibióticos, y una buena higiene de campaña reduce el efecto de estas armas y de la enfermedad.

Los agentes químicos son de cinco tipos:
**1** Incapacitantes tales como el LSD, que produce alucinaciones.
**2** Vesicantes como el gas mostaza utilizado durante la I Guerra Mundial.
**3** Agentes nerviosos tales como el Tabun, el Sarin y el Soman, que atacan el sistema nervioso.
**4** Agentes agresivos como los CS y otros lacrimógenos, que producen dolor y sensación de quemaduras en ojos, así como inducción al vómito.
**5** Hemotóxicos tales como el ácido cianhídrico, que produce espasmos musculares y la muerte.

En todos los casos, la protección es la prioridad, dado que si el agente hace contacto, ya será demasiado tarde. Una gota de gas mostaza sobre la piel desnuda causará la inflamación y ampollas y un agente persistente como el Soman impregnando la ropa se evaporará como gas letal. La más pequeña cantidad de agente nervioso es suficiente para incapacitarte y matarte.

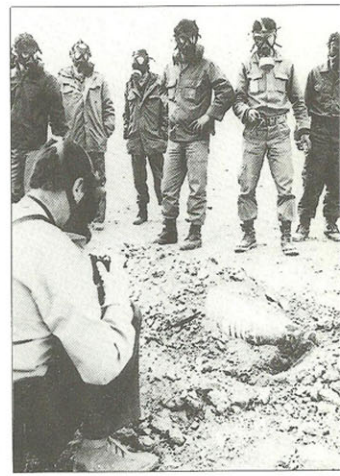
### Las mortíferas toxinas

Las toxinas son productos de organismos vivos tales como hongos, plantas, peces o serpientes. La Lluvia Amarilla o T2 la produce el hongo *Fusartium*. Los especialistas de la OTAN le consideran como un organismo vivo y por tanto biológico, pero los soviéticos argumentan que no lo es, y que las toxinas son productos químicos. Las toxinas pueden actuar instantáneamente, causando la parálisis y la muerte, o puede que tengan efectos graduales como las enfermedades.

### Estar alerta

El campo de batalla NBQ es un lugar horrendo. Las armas de que se dispone o puede disponerse están al alcance de todos los combatientes y ese hecho debería hacer recapacitar a cualquiera que pensara en emplearlas.

En cualquier caso, debes estar alerta, saber lo que te espera y lo que hacer si ocurre lo peor. Tu capacidad para sobrevivir y volver al combate hará que el enemigo lo piense dos veces antes de hacer uso de tales armas.



***Sin ropas protectoras, los soldados iraníes sufrieron graves pérdidas a causa de los gases vesicantes y nerviosos lanzados por los iraquíes en proyectiles de artillería e improvisados contenedores arrojados desde helicópteros.***

# Preparación para el combate

## Lo que cuesta superar las SEMANA 1

# PRUEBAS DE COMANDOS

### Curso de instrucción de 30 semanas de los Royal Marines británicos

*Por preparado que se esté, el Curso de Adiestramiento de los Comandos es una formidable prueba de endurecimiento.*

*Emblema de la Real Infantería de Marina: Dos ramos de laurel rodean el globo terráqueo con la leyenda "por mar, por tierra". Como combatientes, los Royal Marines no tienen muchos rivales y el recluta tendrá que ganarse un puesto entre ellos antes de que le sea concedida la codiciada Boina Verde.*

***El tren procedente de Exeter llega a la estación de Lympstone, y los muchachos, cargados con sus petates, saltan al andén.*** Dirigen su mirada al largo camino que les separa de los bloques del cuartel silueteados en el horizonte, y los muros de cemento y las extrañas estructuras de madera que forman parte del curso de asalto. El Instructor Jefe grita las órdenes y dirige a los recién llegados a su destino, en el Bloque de Iniciación, en la cima de la colina. Éste es el primer día de la Primera Semana del Programa del Recluta Ordinario en el Centro de Instrucción de Comandos, en Lympstone. En las próximas semanas van a sufrir la desagradable presencia del Instructor Jefe.

El Barracón de Iniciación será su hogar durante dos semanas. Meses atrás el Curso de Reclutas Potenciales les dio una idea aproximada de lo que sería la vida del recluta, pero esto es algo diferente. Las baldosas enceradas brillan resplandecientes. Toda la instalación huele a encerado. Todo está limpio, en su lugar, correcto, ordenado. Hileras de tablas de planchar se apoyan en las paredes. Cuarenta reclutas, que nunca han planchado nada en toda su vida, se hacen un esquema mental de las tablas. Carreras veloces, ordenar la ropa, ejercicios nocturnos, sí, pero ¿también planchar?

### Resistir

Al cabo de ocho meses serán tan buenos planchadores que ni sus propias madres los reconocerán. En el supuesto, claro está, de que logren superar cada etapa. Más o menos cerca del cuarenta por ciento de los reclutas no lograrán terminar el curso. Algunos caerán en el transcurso del Segundo Día, cuando se descubra tras el examen médico que no son aptos.

### Y ahora, todos juntos

Es el momento del corte de cabello. Y esta vez es gratuito, el único corte de cabello que les saldrá gratis a los reclutas en la Infantería de Marina. Se asignan las camas. La doble hilera de camastros ocupa gran parte del inmaculado y brillante suelo. Hay espacio para cincuenta. Aquí y ahora se pone punto final a lo poco que quedaba ya del concepto de vida privada. Durante dos semanas arrastrarán sus mortificados cuerpos al despertarse al unísono a las 05,30 horas, en la oscura madrugada, y todos a la vez, al mismo tiempo, han de pasar por el ritual de hacer las camas, ponerse en posición de firmes para pasar revista.

### Irás y no volverás

Al atardecer del primer día los reclutas prestan solemne juramento. El oficial al mando de la Compañía Portsmouth, de la que son miembros durante la primera mitad del curso de instrucción, pronuncia las palabras: "Yo (el nombre), juro por Dios Todopoderoso que seré fiel y leal a Su Majestad, la Reina Isabel II, a Sus Herederos y Sucesores, y que cumpliré con mis deberes con honestidad y fidelidad, defendiendo a Su Majestad, Sus Herederos y Sucesores, personalmente, a la Corona y las Dignidades frente a cualquier enemigo; observaré y obedeceré todas las órdenes de Su Majestad, Sus Herederos y Sucesores, y la de lós generales y oficiales. Dios me ayude."

Y ahora ya son miembros de la Real Infantería de Marina.

### Juicio materno

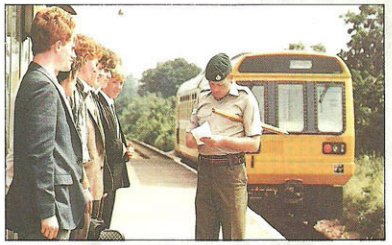
No hay lugar para las nostalgias. Están sucediendo muchas cosas con una rapidez a la que todavía nadie está acostumbrado; llega un cúmulo de informaciones, hay mucho por hacer. Instrucción de todo tipo, la rutina de la limpieza, cómo colocarse una boina de tal forma que quien la lleve no parezca la cubierta de un portaviones, cómo hacer las camas, cómo arreglar la taquilla, cómo limpiar el barro del cuero de la punta de las botas con una plancha caliente, cómo lavar la ropa interior.

***Abajo: La Aptitud Militar Inicial exige una rigurosa preparación física mediante la gimnasia impartida bajo los atentos ojos de los instructores. Con ello se busca desarrollar la disciplina, la marcialidad y la decisión de vencer.***

## Semana 1: Horario

| Período | Lugar | Detalle |
|---|---|---|
| **LUNES** | | |
| 1-5 (08,00-12,35) | CTCRM | Introducción |
| 6 (13,55-14,40) | ACCN | Asignación de cama y taquilla-corte de pelo |
| 9 (17,00-17,45) | Oficinas | Filiación |
| N (Noche) | Sala 2 | Conferencia: seguridad de pertenencias personales |
| **MARTES** | | |
| 07,30 | Campamento | Conocimiento del CTCRM |
| 1-5 (08,00-12,35) | Almacén vestuario y oficinas | Primera prueba de uniformes, fotos de identificación |
| 6-7 (13,55-15,35) | Gimnasio | Conocimiento de instalaciones deportivas |
| 8 (15,45-16,30) | Sala conferencias | Conferencia sobre la paga básica |
| 9 (17,00-17,45) | ACCN | Confraternización |
| **MIÉRCOLES** | | |
| 1-4 (08,00-11,40) | PSO-Enfermería | Entrevista con el PSO, rayos X, conferencia sobre seguros |
| 5 (11,50-12,05) | Capilla | Instrucción religiosa 1 |
| 6 (13,55-14,40) | Sala conferencias | Alerta de bomba y lucha contraincendios |
| 7 (14,50-15,35) | Sala conferencias | Empleo de equipos contraincendios |
| 8-9 (15,45-17,45) | Instalación | Charla del jefe de sección |
| **JUEVES** | | |
| 1-3 (08,00-10,35) | ACCN | Charla del jefe de sección |
| 4 (10,55-11,40) | Gimnasio | IMF |
| 5 (11,50-12,35) | Campamento | Carrera de 4 kilómetros |
| 6-8 (13,55-18,30) | Enfermería | Reconocimiento médico |
| 9 (17,00-17,45) | ACCN | Confraternización |
| **VIERNES** | | |
| 1-2 (08,00-09,40) | Piscina | Pruebas natación |
| 3 (09,50-10,35) | Almacén vestuario | Prueba equipo básico G 1098 |
| 4-5 (10,55-12,35) | ACCN | Recepción y empaque de CEFO y CEMO |
| 6 (13,55-14,40) | Sala proyección | Película. Peligro de la credibilidad |
| 7-8 (14,50-16,30) | Gimnasio | IMF 1 y 2 |
| 9 (17,00-17,45) | ACCN | Confraternización |
| **SÁBADO** | | |
| 1 (08,00-08,45) | Almacén | Carga de material |
| 2 (08,55-09,40) | Carretera | Marcha al campo de ejercicios |
| 3-N (21,50) | Woodbury Common | Ejercicio de primera fase |
| **DOMINGO** | | |
| 1-3 (08,00-10,35) | Woodbury Common | Ejercicio de primera fase |
| 4 (10,55-11,40) | Carretera | Regreso al CTCRM |
| 5 (11,50-12,35) | ACCN | Reconocimiento médico |

**ACCN:** Compañía
**CEFO:** Orden de combate
**CEMO:** Orden de policía
**CTCRM:** Centro de Instrucción de Comandos de la Real Infantería de Marina
**PSO:** Oficial de selección de personal
**N:** Noche
**PERIODOS:** Sesiones de 40/45 minutos



***Arriba: Nuevos reclutas llegan a la estación ferroviaria de Lympstone. Por delante tienen 30 semanas de agotadora instrucción.***

### Veteranos de seis meses

Al desplazarse por el campamento, al ir o regresar del comedor, los reclutas se encuentran con otros soldados. En el campamento se permanece desde la primera a la trigésima semana, y los recién llegados observan a los más veteranos pensando "algún día yo también haré eso", mientras sus cerebros se interrogan acerca de los incomprensibles movimientos de los reclutas en la pista de instrucción, o las tomaduras de pelo y novatadas que se hacen en el Curso Tarzán, o la agonizante llegada de una sección que concluye unos ejercicios de marcha.

El gimnasio es enorme, lo suficientemente grande como para albergar un campo de críquet, dividido en dos zonas, con mamparos movibles.

### Educación física

Durante diez semanas la gimnasia se concentra en la Aptitud Militar Inicial (Initial Military Fitness, IMF), parecida a la gimnasia sueca, con movimientos precisos y formales al unísono. Pero esa es la teoría. Al principio puede reinar el caos y es difícil realizar los movimientos en el orden y en el tiempo correctos. ¿Por qué nada es sencillo? Los Instructores hacen gala de su imponente fuerza y estado físico. Algunos han desarrollado toda la forma y la potencia de sus músculos.

Gradual, pero inexorablemente, los Instructores hacen que los reclutas trabajen a niveles de sobreesfuerzo que nunca antes hubieran podido imaginar. En las siguientes semanas se enfrentarán a nuevos retos. Tendrán que forzar sus extremidades mucho más allá de los límites normales.

Entretanto, en la primera semana, batallarán con la IMF. Un instructor explica: "Les adiestramos cuidadosamente para lograr la aptitud básica, la coordinación, viveza de ideas, espíritu de equipo. Además de inculcarles disciplina y marcialidad". Es como si hubiesen de aprender a andar otra vez. Es preferible ser pesimista, pues la realidad superará las espectativas.

### La batalla de Woodbury Common

En la primera semana, los días sexto y séptimo están reservados al Ejercicio de Primera Fase. Fuera del campamento por vez primera, lejos del resplandeciente edificio de alistamiento, sin tener que hacer las camas ni fregar suelos, el Ejercicio de Primera Fase es una novedad relajante. Por supuesto, hay dificultades. Equipados para una jornada de 24 horas con cantimploras, sacos de dormir y raciones de campaña, los reclutas levantan un vivac por parejas y preparan comidas rápidas e improvisadas en el terreno de Woodbury Common. Los infernillos de combustible sólido ennegrecen sus platos metálicos y marmitas, pero el primer día de acampada es agradable.

*Abajo: Los nuevos reclutas quedan impresionados por el espectáculo de los más veteranos moviéndose en la pista de aplicación militar a gran velocidad y con destreza.*

*Arriba: Rapado gratuito por gentileza de la Real Infantería de Marina. El corte de pelo, una de las primeras "ceremonias iniciáticas" a las que se somete a los reclutas, es —consideraciones higiénicas aparte— una manera inequívoca de comunicarles que al entrar por la puerta del cuartel quedan atrás muchos de los hábitos y costumbres civiles, que la vida militar poco tendrá que ver con lo que han conocido hasta entonces.*

### Pesadillas

Los inconvenientes empiezan a las 06,00 de la mañana siguiente. Disponen de dos horas para lavarse y afeitarse, cocinar, comer, levantar el vivac, recoger los equipos y estar listos para revista. Los enegrecidos utensilios de cocina deben quedar resplandecientes bajo la divertida mirada de los suboficiales. Los malditos pertrechos no quieren entrar en las mochilas. Es una pesadilla. El grupo de instructores explica detalladamente todos los errores y descuidos. Con cortes al afeitarse, utensilios sucios, mezclados y sin empaquetar, las mochilas aparecen abultadas y deformes. La próxima vez se hará mejor. Piensan en todo eso y en que tienen que regresar al campamento andando. Pero están en el buen camino, pasarán las revistas e inspecciones, se las ingeniarán para superar todas las pruebas y pasar el período. No tienen otra salida y hay que tomárselo con tranquilidad.

## Curso de Reclutas Potenciales

Quienes desean ingresar en los Royal Marines asisten a un período de información y contacto de dos días y medio en Lympstone durante el cual son evaluadas sus aptitudes físicas y mentales, tanto por el Cuerpo como por los propios aspirantes. Los potenciales reclutas varían en edad desde los 16 a los 28 años y deben firmar una "garantía de seguridad" por la que acuerdan emprender y realizar trepadas y descensos por cuerda, recorrer la pista de asalto, etcétera, a sus propios riesgos.

Los aspirantes deben convencer a los mandos e instructores de que podrán completar con éxito las treinta semanas del período básico de instrucción. Se realizan pruebas gimnásticas seguidas de natación y de pruebas de carrera a campo a través. Durante la última mañana son divididos en pequeños grupos para realizar un recorrido lógico por la pista de asalto bajo la atenta mirada de los instructores, que observan la iniciativa, el trabajo en equipo y resistencia de cada uno de ellos.

Si lo superan recibirán una autorización y pasaporte de viaje, por Correo, en el plazo de dos meses, juntamente con instrucciones para volver a Lympstone.